



# XIX Encontro Iniciação Científica & IV Mostra de Extensão

20 A 23  
NOVEMBRO

**Título:** ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS DE JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE ALGORITMOS

**Autores:** Max Muller Soares BARBOSA; Diego Neves LOURENÇO; Max Müller Soares BARBOSA; Rafael AZEVEDO; Adauto MENDES; Priscila Ligabó MURAROLLI; Maria Carolina Silva Castro OLIVEIRA

Trabalhar com o conteúdo introdutório de algoritmos e programação é um problema enfrentado nos cursos da área de tecnologia, apresentando assim as dificuldades dos alunos nos conceitos e levando-os a abandonar a disciplina ou até mesmo o curso. Existem diversos motivos e razões que levam o aluno a não ter motivação para os estudos, tais como a falta de motivação dos alunos e a dificuldades de desenvolverem o raciocínio lógico necessário para a construção dos algoritmos a serem desenvolvidos. Assim os jogos eletrônicos podem ser ferramentas eficazes e eficientes na aprendizagem, pois eles divertem enquanto motiva, facilitando e aumentando a capacidade de reter o que é ensinado, exercitando assim as funções mentais e intelectuais do jogador, não sendo assim utilizado somente como entretenimento. Mas é importante destacar que os jogos eletrônicos no ensino é mais complexo do que o uso de qualquer outro recurso didático, afinal possui diversas variedades em recursos. Este trabalho visa propor o uso de estratégias pedagógicas utilizando jogos eletrônicos, eSports, para corroborar com os problemas dos alunos, mostrando assim que usar recursos tecnológicos na área educacional da tecnologia, estabelecendo-os como fenômeno sociocultura e como meios de comunicação multidimensionais, com o uso de dispositivos para jogos eletrônicos. Por meio destes devemos destacar que os jogos trazem atrativos afinal são jogos que utilizam regras, metas, interação, resultados, realimentação e diversão, e além disso forçam o jogador a decidir, a escolher, a priorizar, gerando benefícios intelectuais dentro do jogo, que resultam em aprender como pensar, para assim tomar a decisão certa que serão alcançada por meio de evidências, análise, consulta de metas e a decisão. Para tanto, a pesquisa buscou artigos, livros, reportagens e documentários que abordam as estratégias de ensino e aprendizagem e o fenômeno dos eSports, abordando a questão cultura dos jogos eletrônicos e seus efeitos sobre a sociedade.

---

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos, Multimídia interativa, Algoritmos.